



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Proyecto para mejorar la socialización a través de los juegos tradicionales

Autor/es

CAROLINA ALFAGEME CALONGE

Director/es

EDMUNDO LOZA OLAVE

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2018-19



Proyecto para mejorar la socialización a través de los juegos tradicionales, de
CAROLINA ALFAGEME CALONGE

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los
titulares del copyright.

© El autor, 2019

© Universidad de La Rioja, 2019

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

Proyecto para mejorar la socialización a través de los juegos tradicionales

Autor

Carolina Alfageme Calonge

Tutor/es

Edmundo Loza Olave

Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2018/19



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

Resumen

El siguiente trabajo se basa en la mejora del proceso de socialización a través de los juegos tradicionales, mediante un proyecto de enseñanza no reglada. Este proyecto tiene como objetivo principal el fomento de las relaciones sociales, como resultado de la decadencia de las relaciones interpersonales debido en gran medida al auge de las nuevas tecnologías. Estos aparatos tecnológicos hacen que los niños jueguen de forma individual o a través de una pantalla sin contacto directo.

En primer lugar, se hace una justificación de porque son importantes los juegos tradicionales y el porqué los he elegido para mejorar el proceso de socialización. Los juegos tradicionales son una buena herramienta para la integración social y la enseñanza de una serie de valores como la solidaridad, el compañerismo, la igualdad, la tolerancia etc. Todos estos valores hacen del alumno un miembro ejemplar de la sociedad y la integración completa en la comunidad en la que vive, ya que también conocerá la cultura y la historia mediante los juegos tradicionales.

Con este fin, se ha desarrollado una Semana Cultural en la que se trabaje todos los días uno o más factores de la socialización, como por ejemplo la pérdida de la vergüenza y la confianza. Por ello, ha sido necesario buscar y seleccionar los juegos para cada sesión, además de crear variantes para adaptar mejor el juego.

Para finalizar este trabajo, se ha creado una rúbrica de evaluación, conclusiones y posibles adaptaciones.

Palabras clave: Socialización, juegos tradicionales, valores, nuevas tecnologías.

Abstract

The following work is based on the improvement of the socialization process through traditional games, through a non-regulated teaching project. This project has as its main objective the promotion of social relations, as a result of the decline of interpersonal relations due largely to the rise of new technologies. These technological devices make children play individually or through a screen without direct contact.

Firstly, there is a justification for why traditional games are important and why I have chosen them to improve the socialization process. Traditional games are a good tool for social integration and the teaching of a series of values such as solidarity, companionship, equality, tolerance etc. All these values make the student an exemplary member of society and full integration into the society in which he lives, as he will also learn about culture through traditional games.

To this end, a Cultural Week has been developed in which one or more factors of socialization, such as the loss of shame and trust, will be worked on every day. For this reason, it has been necessary to search and select the games for each session that will work on that particular factor, plus create variants to better adapt the game.

To finish this work, an evaluation rubric, conclusions and possible adaptations have been created.

Key words: Socialization, traditional games, values, new technologies.

Índice

1.	INTRODUCCIÓN.....	4
2.	JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO.....	5
3.	OBJETIVOS.....	6
3.1.	Objetivo general.....	6
3.2.	Objetivos específicos.....	6
4.	MARCO TEÓRICO.....	7
4.1.	La socialización.....	7
4.2.	La socialización y el juego.....	8
4.3.	El juego.....	9
4.4.	Los Juegos Tradicionales.....	10
5.	MARCO METODOLÓGICO.....	12
5.1.	Proceso de creación.....	12
5.2.	Criterios de selección de juegos.....	13
6.	PROYECTO DE SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	14
6.1.	Introducción.....	14
6.2.	Participantes.....	15
6.3.	Temporalización.....	15
6.4.	Metodología.....	16
6.5.	Actividades.....	16
6.6.	Evaluación.....	39
7.	CONCLUSIONES Y POSIBLES APLICACIONES.....	40
8.	BIBLIOGRAFÍA.....	41
9.	ANEXOS.....	43

1. Introducción

Examinando la sociedad actual, es evidente el profundo cambio que estamos experimentando en las relaciones interpersonales y en la forma de relacionarnos. Las generaciones de hoy en día hablan más vía móvil que en la vida real.

Por esta razón, antes de aparecer los móviles, televisión, consolas etc. Nuestros abuelos y padres jugaban en la calle miles de horas a los juegos tradicionales y era una de las mejores formas para relacionarse.

En esta propuesta didáctica voy a exponer la importancia que tienen los juegos tradicionales en la etapa de Educación Primaria como mejora de la socialización.

Los juegos tradicionales están presentes en todos los cursos de Educación Primaria, por lo que la escuela tiene una labor fundamental a la hora de transferirlos y que entiendan la importancia de su transmisión de generación en generación.

El conocimiento de los juegos tradicionales nos sirve también como método de conocimiento de cómo se divertían nuestros abuelos y padres y conocer la cultura e historia de nuestra sociedad.

Por otro lado, el juego mejora las capacidades físicas, sociales e intelectuales del niño, por lo que ayuda al desarrollo global de él.

Para demostrar como los juegos tradicionales pueden ayudar a que los niños mejoren su capacidad de socialización, realizaremos un proyecto de tres semanas a realizar en un colegio, pero que no se llevará a la práctica.

2. Justificación del tema elegido

El tema elegido viene dado en primer lugar, por el gran desinterés de los alumnos hacia los juegos tradicionales y la falta de socialización en las sociedades actuales, debido gran parte al uso de las TIC. Nos encontramos en una sociedad donde la tecnología avanza a pasos agigantados y las familias tienen más recursos económicos que sus antecesores.

Los niños de hoy en día han perdido el interés por lo tradicional y los juegos tradicionales lo asocian como una práctica aburrida. Antiguamente nuestros abuelos y padres se pasaban horas y horas en la calle jugando a todo tipo de juegos, pero la sociedad actual prefiere quedarse en casa jugando con la *tablet*, la *PlayStation* o cualquier otro dispositivo tecnológico. Todo lo anterior comentado, da como resultado un incremento del sedentarismo y una disminución de las relaciones sociales.

En el colegio que realicé las prácticas, pude observar que la Unidad Didáctica de Juegos Tradicionales era un tema poco atractivo a trabajar y no tenían gran conocimiento sobre los distintos juegos la mayoría de los discentes. Pero lo que realmente me creo una gran decepción de esta sociedad es que hubiera más niños que no supieran saltar a la comba que sí y que hubiera niños que prefirieran jugar un partido en la *tablet* que al aire libre.

Gracias a estas vivencias como profesora de Educación física me decidí por este tema y para intentar aportar mi granito de arroz a esta sociedad tan robotizada.

3. Objetivos

La temática principal del trabajo elegido abarca los juegos tradicionales y su utilización en el tiempo libre del alumno, pero el objetivo general que se pretende alcanzar está relacionado con la mejora de la socialización en la etapa de Educación Primaria a través de los juegos tradicionales. Por ello, que el objetivo principal enlaza estos dos factores.

3.1. Objetivo general

1. Fomentar las relaciones sociales entre iguales y la integración del alumnado a través de los juegos tradicionales.

3.2. Objetivos específicos

1. Crear un interés y un sentimiento positivo hacia los juegos tradicionales a través de un proyecto innovador.
2. Interiorizar la importancia de los juegos tradicionales como instrumento de socialización.
3. Conocer los diferentes juegos tradicionales de una manera más profunda.
4. Mejorar el clima de trabajo mediante la progresión de las relaciones interpersonales.
5. Promover la práctica de los juegos tradicionales en el día a día.

4. Marco teórico

4.1. La socialización

Definiciones

Proceso de por el cual la sociedad se relaciona con otros individuos, mejoran los modos de pensar, sentir y actuar que son fundamentales para su colaboración en la sociedad (Vander Zanden, 1986).

Proceso donde los seres humanos aprenden habilidades, actitudes, normas, valores para ocupar un lugar en la sociedad (McPherson y Brown, 1988).

"El proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir" (Rocher, 1990).

Proceso por el cual las personas interiorizan valores, actitudes, roles creencias y normas, centrado en un contexto histórico-social donde participan los agentes de socialización como los iguales, la escuela, la familia, los medios de comunicación etc. (Grusec y Hastings, 2007).

Interacciones del niño en su infancia

Las interacciones con los iguales facilitan la interiorización de numerosas estrategias y habilidades de interacción social, como compartir, hacer favores, cooperar, ceder, tener en cuenta los diferentes puntos de vista y también muy importante, aprenden a conocerse a sí mismos comparándose a sí mismos (López, Etxebarria, Fuentes y José, 1999).

Bandura (1986) plantea la importancia del aprendizaje mediante la observación de conductas de sus compañeros. Aprenden tanto conductas nuevas como la mejora de las ya existentes y a resolver situaciones extrañas.

Muy importante que los padres creen vínculos de apego seguro con sus bebés para que en su infancia obtengan un buen desarrollo en la competencia social con los compañeros. Es decir, los padres que educan a sus hijos mediante el respeto, cariño, comunicación y les enseñan el deber de cumplir unas normas de convivencia, van a conseguir que sus hijos no tengan un rechazo hacia las interacciones con la sociedad y más concretamente con sus iguales. Mientras que los niños que tengan un apego inseguro pueden mostrar rechazo, agresividad, inadaptación, dando lugar a que los pares

de iguales no le integren en el grupo y haya una marginación (López, Etxebarria, Fuentes y José, 1999).

4.2. La socialización y el juego

En el juego los participantes tienen que ponerse de acuerdo y por ello se origina la relación. A medida que los niños crecen, los niños se comunican y se socializan a través del juego, estos juegos pasan de ser individuales a ser compartidos, es decir se reduce el egocentrismo y se comparten sentimientos, actitudes, comportamientos y es donde aprenden aspectos como la cooperación, participación, ser aceptado etc. (Moreno, 2002).

El juego permite al alumno conocerse a sí mismo y a los demás, entender las demás perspectivas a parte de la suya, disminuir el ego, aprender normas de convivencia y de comportamiento. También, tiene una gran importancia en el desarrollo del lenguaje, ya que es, ante todo, expresión y comunicación (Prieto y Medina, 2005).

El juego entre iguales contribuye a la mejora de las competencias comunicativas y sociales del discente, ya que le permite vivir experiencias y oportunidades sociales, disminuir el egocentrismo y la heteronomía y todo ello mejora la socialización (Prieto y Medina, 2005).

Como mejorar el proceso de socialización:

“Los juegos cooperativos representan lo más importante de la cooperación: el éxito de un individuo y el éxito de un grupo no solamente compatibles, sino que uno es la función del otro ya que todos los jugadores están trabajando para el éxito de un niño” (Clemente *et al.*, 1991).

Andrews y Krantz (1982) señalan lo importante que es la prevención temprana de los problemas de socialización mediante juegos que trabajen conductas cooperativas para el logro de una meta, se consiguió el incremento significativo de las interacciones sociales de niños con baja socialización.

Del mismo modo, Twardosz, Nordquist, Simo y Botlin (1983), evaluaron que: *“los efectos de una serie de juegos fomentadores de afecto en la interacción de niños preescolares aislados. De su investigación demostraron la importancia para el niño de tener en su repertorio conductas afectivas para así iniciar interacciones con sus iguales y obtener también afecto recíproco”*.

El juego simbólico hace mejorar las relaciones interpersonales al representar a otro personaje, el niño vive la experiencia de otra persona y reflexiona sobre lo vivido al tomar otra perspectiva de ver las cosas (Moreno, 2002).

4.3. El juego

Concepto e historia:

Tal y como refleja Schiller (1935) en su publicación “La Educación estética del Cuerpo” el juego es: *“Quede entendido que el hombre sólo juega cuando es plenamente tal, y sólo es hombre completo cuando juega. El juego no es un escape de la vida; constituye parte integrante de ésta y permite a todos entendernos mejor y comprender nuestras vidas”*.

Spencer (1855) afirma en su libro “Principios de la psicología” que el juego es una actividad realizada por los humanos para eliminar el exceso de energía y sin un fin útil.

Zapata (1988) asegura en su libro “El Aprendizaje por el juego en la etapa maternal y preescolar” que: *“El juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad”*.

El juego es una característica del ser humano. El juego es tan antiguo como la sociedad, ya que en todas las épocas y sociedades el ser humano ha jugado. Desde su infancia, la población se desarrolla jugando, es decir, aprende diferentes comportamientos que le ayudan a convertirse en una persona madura y adulta, es decir, ha aprendido a vivir. El juego está enlazado a la identificación de un pueblo y a la vez es creador de su cultura (Moreno, 2002).

El juego es como un lenguaje global, como una moneda internacional y una bandera hecha por todos los colores. Es el traductor entre niños, adultos y mayores, es decir, la lengua franca entre toda la población, porque nace de la caridad humana (Moreno, 2002).

Tipología del juego:

Según Clemente *et al.* (1991) en el capítulo “El valor del juego como proceso de socialización del niño” se puede clasificar los juegos en función de los estudios realizados por Piaget en 1962:

1. Juego Sensoriomotor (0-2 años): El bebé repite por placer y aprende a través de la repetición.
2. Juego Representacional (2-7 años): El niño realiza signos y símbolos y con ellos crea juegos de fantasía y simulaciones.
3. Juego de Reglas (7-12 años): El niño empieza a jugar a juegos de tipo social, el cual tiene un papel en la sociedad.

4.4. Los juegos tradicionales

Conceptos e historia:

Trigo (1994) define “juego tradicional” recurriendo a la Real Academia de la Lengua Española como: *“1. Transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc., hecha de generación en generación. 2. Noticia de un hecho antiguo transmitido de ese modo. 3. Doctrina, costumbre, etc., Conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos”*.

Generelo y Plana (1996) aportan que el juego tradicional es: el juego que se transmite de generación en generación dentro de una comunidad y que está unido a la cultura de esa sociedad. Por todo ello, los juegos tradicionales nos expresan la forma de sentir y de ser de esa región.

Los juegos tradicionales son una actividad que ayudan a formar la personalidad del niño. También permiten el desarrollo de las necesidades de expresión y acción y aprender los rasgos de su comunidad hasta llegar a la cultura de sus antepasados (Rubio-Camarasa, 1980).

Navarro-Adelantado (1993): *“considera que son las manifestaciones lúdicas más naturales que podemos encontrar, fruto de la evolución de la cultura, por lo que son juegos perfectamente concebidos para el entretenimiento”*.

Las características de los juegos tradicionales

En la publicación “El juego en la educación primaria” de Moreno (2002) se encuentran las características de los juegos tradicionales adaptadas de Veiga-García (1998):

1. Los juegos tradicionales están adaptados en el entorno y su material está presente en la naturaleza transformado para la actividad lúdica.

2. Los juegos tradicionales se adaptan al medio y a la sociedad en la que van a ser realizados, por lo que sus reglas y sus condiciones son cambiantes.
3. Los juegos tradicionales tienen variantes en sus juegos, al tener que adaptarse a las necesidades constantes de la sociedad, es decir son re-creados continuamente.
4. Los juegos tradicionales infantiles son en gran parte imitaciones del trabajo del adulto.
5. Existen juegos tradicionales para todas las edades, ya que precisan actividades lúdicas para toda la sociedad.
6. El principal objetivo de los juegos tradicionales es la integración de los individuos nuevos en la sociedad/comunidad; siendo este el auténtico sentido de estos.

Juegos tradicionales desde las funciones que cumplen en la educación

Trigo (1994) se basa en la función educativa de los juegos para elaborar su justificación de los juegos tradicionales.

1. Mejorar el aprovechamiento del tiempo libre.
2. Favorecer la autoestima propia.
3. Contribuyen la mejora y el incremento de las relaciones con otras personas de distintas edades, sexos, culturas etc.
4. Permiten el conocimiento de nuestra cultura y por ello apreciarla.
5. Su realización crea en los alumnos un interés especial por el conocimiento de los juegos tradicionales.
6. Desarrollan la capacidad de exploración de todo ser humano, al descubrir el patrimonio lúdico.

5. Marco metodológico

5.1. Proceso de creación

En primer lugar, tuve que pensar el tema que iba a elegir. Estaba entre dos temas: El primero era como mejorar la socialización a través de los juegos tradicionales y el segundo era la mejora de la socialización entre abuelos y nietos.

Finalmente, elegí el primer tema porque tengo muy buenos recuerdos de mi infancia jugando en la calle a miles de juegos con mis vecinos, los cuales cree unos vínculos muy especiales y que hoy en día los sigue manteniendo 17 años después.

Otra razón por la que elegí este tema es gracias a las prácticas vividas este año donde pude observar que los niños prefieren socializarse a través de un videojuego que a través de un juego en la vida real o jugar solos con su *tablet* o consola. Esta vivencia me hizo ver que los niños de hoy en día se estaban pareciendo a robots, los cuales van a acabar sin saber socializarse y toda relación interpersonal sea a través de una pantalla.

Por ello, quiero crear este proyecto para aportar mi granito de arroz a esta sociedad tan tecnológica y poco humana.

El segundo paso fue buscar información sobre el tema elegido, ¿qué es la socialización?, ¿qué son los juegos tradicionales?, ¿cómo mejorar la socialización a través del juego? etc. Para ello consulte varios libros, artículos, apuntes de la universidad y varias fuentes más. Una vez buscada toda la información y leída, redacté el marco teórico y con toda la información interiorizada tuve más claro el camino que iba seguir en mi proyecto y que puntos importantes tratar.

El tercer paso fue decidir si hacía una unidad didáctica o un proyecto, pero finalmente hice un proyecto de socialización, es decir, a través de la práctica de los juegos tradicionales, el buscar la mejora de las relaciones interpersonales de los niños. Antes de empezar el proyecto, tuve que pensar los objetivos a perseguir, el curso al que me iba dirigir, la temporalización y la idea en general. Para la creación de las actividades recogí información del libro “*Juegos tradicionales de Arnedo*” de De fe, Ibáñez, Lerena, Montiel y Moreno, (2010). Finalmente, terminé con la metodología usada y las conclusiones del trabajo.

5.2. Criterios de selección de juegos

Los criterios que hemos seguido para la elección de los juegos son los siguientes:

En la primera sesión, elegí juegos tradicionales que tuvieran materiales fáciles para realizar y divertidos de hacer y también tuve en cuenta que esos juegos fueran atractivos para que luego utilicen el material creado.

En la segunda sesión, opté por juegos que fomentarán un primer acercamiento, el sentimiento de confianza, el compañerismo y que fueran juegos que me permitieran meter las variantes que quería usar. Por ejemplo, elegí la carrera de sacos para meter la variante del antifaz y otro compañero le guiará.

En la tercera sesión, quería trabajar la pérdida de la vergüenza y por ello elegí juegos donde podía meter variantes de bailar, cantar, exponerse ante el público etc.

El objetivo de la cuarta sesión era la participación activa, por lo que elegí juegos donde hubiera competición, pero no individual sino por parejas o grupos.

Y la última sesión el objetivo era trabajar juegos tradicionales que fueran de cooperación/oposición, así que cogí un libro de juegos tradicionales y seleccioné varios. Pero el criterio general que tuve para la selección de los juegos tradicionales fue: juegos donde hubiera socialización y así se crearán acercamientos y se mejorará las relaciones interpersonales.

6. Proyecto de socialización a través de los juegos tradicionales:

“Volver al pasado”

6.1. Introducción

Después de buscar información sobre el tema y haber interiorizado los conceptos teóricos, se va a organizar una Semana Cultural de enseñanza no reglada. Este proyecto de una semana tiene como objetivo el mejorar el proceso de socialización en los alumnos mediante los juegos tradicionales.

Esta Semana Cultural está pensada para ponerla en práctica en un colegio de Educación Primaria, pero no se va a llevar a la práctica.

El proyecto lo abordaremos en un total de cinco sesiones y utilizaremos la primera a modo de introducción y la última a modo de evaluación. Todas ellas, seguirán un proceso progresivo y ordenado de menos a más, es decir, empezaremos introduciendo sesiones donde los juegos impliquen menos socialización entre iguales y más tarde trabajarán juegos que requieran una gran socialización y cooperación.

La propuesta elaborada se basa en la creación de actividades que trabajen la mejora de la socialización. Las actividades trabajan valores como el compañerismo, la confianza en los demás, la importancia del conocer al compañero, la cooperación etc.

En conclusión, se ha elaborado esta semana por el deterioro de las relaciones interpersonales entre los niños y su “adicción” por las nuevas tecnologías, las cuales hacen que los niños jueguen individualmente o a través de una pantalla y todo esto conlleva a no crearse un vínculo de verdadera amistad.

En cada sesión hay unas tablas que explican los diferentes juegos a partir de estos apartados:

1. Juego/juguete: Nombre del juego o juguete.
2. Curso: El nivel al que va dirigido.
3. Organización: el tipo de agrupaciones que se realizan en cada juego.
4. Duración: el tiempo estimado que va a durar cada juego.
5. Espacio: donde se va a realizar el juego.
6. Objetivos: finalidad que se desea alcanzar tras la realización de los juegos.
7. Recursos: los materiales usados en cada juego.
8. Actividad: explicación del juego.
9. Variantes: modificaciones o recreaciones que se realizan en el juego para dar respuesta a una necesidad.

6.2. Participantes

Este proyecto va dirigido para alumnos de 6º de Educación Primaria. He elegido este rango de edad, ya que según Piaget hay cuatro estadios en el desarrollo cognitivo:

1. Sensoriomotora (0-2 años).
2. Preoperacional (2-7 años).
3. Operaciones concretas (7-11 años).
4. Operaciones formales (11 adelante).

Es en el último estadio donde se desarrolla los temas sociales y la identidad. Es decir, las implicaciones interpersonales se empiezan a dar cuando el niño tiene una comprensión de sí mismo y esa comprensión se da a los 11 años en adelante.

La comprensión del yo se centra en las características personales que establecen las relaciones con los otros; el niño de este rango de edad tiene la comprensión social mucho más marcada que en las etapas anteriores, y es ahora donde se centra en las categorías que tienen las implicaciones interpersonales (Clemente et al. 1991).

6.3. Temporalización

Esta Semana Cultural está diseñada para ser realizada durante una semana (de lunes a viernes) y consta de 5 sesiones. Cada día contamos con dos horas de sesión, es decir, un total de 10 horas de duración. Las sesiones no son en horario lectivo, son en horario extraescolar.

La semana elegida será la quinta semana del curso, una vez asentados de su vuelta de vacaciones. Se ha elegido esta fecha, por la razón de que los alumnos se conozcan, cojan confianza, pierdan la vergüenza y se creen vínculos de amistad desde el principio de curso.

Cronología de la Semana Cultural:

Fecha	Hora	Lugar	Actividad
30/09/2019	17:00-19:00 horas.	Aula de música.	<i>“Taller de juguetes tradicionales”</i>
01/10/2019	17:00-19:00 horas.	Patio del colegio.	<i>“La primera cita”</i>
02/10/2019	17:00-19:00 horas.	Patio del colegio.	<i>“A perder la vergüenza”</i>
03/10/2019	17:00-19:00 horas.	En el polideportivo.	<i>“Lo importante es participar”</i>
04/10/2019	17:00-19:00 horas.	Patio del colegio.	<i>“Vamos Equipo”</i>

6.4. Metodología:

En primer lugar, quiero destacar que se usa una metodología constructivista, por la razón de que los alumnos no descubren su conocimiento, sino lo construyen. El alumno interioriza sus conceptos a partir de su forma de pensar, ser e interpretar el mundo que les rodea. Desde esta metodología, el alumno es una persona activa en su proceso de aprendizaje.

En segundo lugar, también se da en muchos momentos un aprendizaje cooperativo, donde los alumnos tienen que colaborar entre ellos para conseguir una meta común y así aprendan a convivir (negociación, toma de decisiones...), trabajar en equipo y crear vínculos entre ellos. Todo ello con fin de mejorar el proceso de socialización y aprendan valores como el compañerismo, la empatía, la sociabilidad etc.

En este proyecto, el papel del docente pasa a ser un rol secundario, es decir un papel más pasivo que activo, ya que en todas las actividades solo tiene la labor de supervisar, aclarar dudas y dar alguna breve explicación. En cambio, los alumnos tienen un papel activo en todo momento.

La organización de los alumnos cambia según la actividad, pero lo que sí podemos destacar, es que casi todas las actividades son grupales. Donde todos los alumnos pueden enriquecerse unos de los otros. Los grupos son heterogéneos y formados por el profesor para que no haya ninguna discriminación.

6.5. Sesiones

Sesión 1: “Taller de juguetes tradicionales” (ver Anexo I)

En esta sesión vamos a comenzar con una breve explicación de que son los juegos tradicionales mediante un PowerPoint proyectado en una pantalla digital para hacer más amena la presentación. También comentaremos el objetivo de esta semana cultural, el resultado que se espera de esta convivencia de 5 días y finalmente lo que haremos cada día.

Lo que queremos con esta presentación es dejar claro el concepto de juegos tradicionales, darles a ver qué bien se lo pasaban sus antecesores en la calle jugando a todas horas y los vínculos tan fuertes que se creaban. Ahora un amigo es quien juega algún rato a un aparato tecnológico, donde no hay apenas intercambio de palabras y emociones.

Tras la explicación de 15 minutos, comenzaremos a formar los grupos para que se sientan en las mesas y se comience el taller de juegos tradicionales.

En este taller vamos a elaborar varios juguetes tradicionales para que recreen como hacían sus padres y abuelos sus juguetes y así puedan jugar más tarde con ellos.

Los siguientes juguetes tradicionales que se van a elaborar, son:

Juguete:	Un dardo.
Curso:	6º de Educación primaria.
Participantes:	Se colocan por parejas para ayudarse mutuamente.
Duración:	25 minutos.
Espacio	Aula de música.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un dardo casero. • Conocer el juego tradicional de los dardos.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Agujas, • Palillos. • Hilo. • Celo. • Hojas.
Desarrollo:	<p>La actividad se comienza con una explicación breve del juego de los dardos. A continuación, el profesor hace una demostración de cómo hacer un dardo con el objetivo de que los alumnos visualicen el ejemplo. Los alumnos se disponen a realizar 3 dardos por pareja para poder jugar luego en sus tiempos libres.</p> <p>En todo momento el profesor observa, guía y ayuda a los alumnos en el proceso.</p>
Pasos:	<p>1-Primero se cogen 4 palillos y se agrupan por parejas y se unen con celo por el medio para que no se muevan los palillos.</p> <p>2-Después, se pone la aguja en el centro de los 4 palillos por un extremo de los dos. Más tarde se coge una bobina de hilo y se enrolla el hilo alrededor de los palillos para asegurar que no se mueven, fijarlos bien y juntarlos lo máximo posible.</p> <p>3- A continuación, se corta un trozo de celo y se pone encima del hilo para asegurar del todo la estructura.</p>

	4-Finalmente, se coge dos cartas, se doblan por la mitad y se colocan en el otro extremo del dardo para que hagan función de cola o pluma.
--	--

Juguete:	Tablero de tres en raya.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Participantes:	Los docentes se organizan por grupos en mesas de 4 para que se organicen los materiales, se relacionen y se ayuden.
Duración:	40 minutos.
Espacio:	Aula de música.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Crear el juego del tres en raya. • Conocer más a fondo el juego del tres en raya. • Trabajar de manera cooperativa.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Arcilla • Utensilios de madera (palos, cuchillos etc.). • Periódicos.
Desarrollo:	<p>El profesor explica brevemente el juego del tres en raya por si algún niño no recuerda el juego y las reglas. Después, se explica la actividad a realizar y se muestra un modelo de tres en raya terminado para que puedan coger ideas. A continuación, se les reparte la arcilla, los utensilios, alguna ficha con modelos a seguir y se ponen manos a la obra. El objetivo de esta actividad es que los alumnos a la vez que trabajan individualmente se relacionen con los demás, pidan ayuda, compartan los utensilios y pidan opiniones sobre sus creaciones. Gracias a esta actividad los niños pueden jugar en el patio, en clase, en sus tiempos libres con otros niños al tres en raya y se crearán acercamientos entre ellos.</p> <p>El profesor está en todo momento controlando y guiando la actividad.</p>
Pasos:	<p>1-Primero se separa la arcilla para el tablero y las fichas.</p> <p>2-En segundo lugar, se moldea la arcilla en forma de cuadrado con el rodillo.</p> <p>3-Cuando se tiene el tablero bien moldeado en forma de cuadrado, se coge un palillo y se “talla” el modelo de tres en raya que se quiera y se</p>

	adorna también. 4-Finalmente, se crean las fichas con la arcilla también. Las fichas tendrán que estar acorde con el tamaño del tablero.
--	---

Juguete:	Chapas
Curso:	6º de Educación Primaria.
Participantes:	Por parejas con el objetivo que trabajen en equipo.
Duración:	40 minutos.
Espacio	Aula de música.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Crear chapas y un circuito para poder jugar a las chapas. • Conocer el juego de las chapas. • Trabajar de forma cooperativa.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Chapas. • Pinceles. • Pinturas acrílicas o temperas. • Periódicos. • Pegatinas y purpurina. • Cartulinas. • Rotuladores, lápiz, goma, regla.
Desarrollo:	<p>El docente explica brevemente como se juega a las chapas y las normas correspondientes y a continuación, explica la actividad final:</p> <p>El profesor les da 2 chapas por niño para que las decoren con temperas, pinturas acrílicas, pegatinas etc. Pero antes de empezar se les muestra varios ejemplos de chapas pintadas por el profesor para que cojan ideas si no tienen mucha creatividad.</p> <p>Después de que hayan pintado las dos chapas se les da una cartulina de grandes dimensiones por grupos de 5 personas. El objetivo final es que por equipos creen su circuito, para luego poder jugar en sus tiempos libres a las chapas. El profesor les proyecta varios ejemplos de circuitos en la pantalla digital y les explica las posibles partes que puede tener su circuito (salida, obstáculos, zona de boxes etc.). Los alumnos se dispondrán a organizarse las tareas para acabar el en mínimo tiempo</p>

	<p>posible. Uno puede dibujar el circuito, otro repasarlo, otro recortar y pegar...</p> <p>Lo que se quiere conseguir de esta actividad final es que trabajen de forma coordinada, empiecen a conocerse y socializarse mediante la creación de juegos tradicionales.</p>
Pasos:	<p>1-Primero se pintan y se decoran las chapas de forma libre con temperas, purpurina pegatinas etc.</p> <p>2- En segundo lugar, se dejan las chapas en un periódico para que se sequen. Y no se manipulan.</p> <p>3-Tercer paso, se organizan los discentes las tareas para empezar el circuito.</p> <p>4-Primero se empieza pintando el boceto del circuito y a continuación, se repasa.</p> <p>5-Los alumnos también pueden crear aparte las partes, por ejemplo, la zona de boxes en una cartulina o papel y luego pegarlas en la cartulina.</p> <p>6-Pintar el circuito y decorarlo.</p>

Sesión 2: *“La primera cita”*

En esta sesión de dos horas hemos programado cuatro juegos con el objetivo de que se conozcan más, tengan un contacto más cercano, desarrollen sentimientos de confianza y vínculos de primera amistad. Todo esto gracias a juegos que fomentan la socialización, la cooperación y la participación.

Los siguientes juegos son:

Nombre:	Gallinita ciega.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Grupos de 6 personas para fomentar la socialización.
Duración:	5 minutos de explicación. 20 minutos de juego.
Espacio:	El patio del colegio para que puedan tener espacio suficiente todos los grupos.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego. • Fomentar la cooperación y socialización.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Un pañuelo o antifaz.
Actividad:	<p>El profesor se encarga de elegir a la gallinita ciega si no hay voluntarios y si hay voluntarios se la echan a pies.</p> <p>Cuando ya se tenga a la gallinita a ciegas, se le pone el pañuelo o antifaz en los ojos de manera que no se pueda ver nada.</p> <p>El resto de jugadores se coloca en corro alrededor de ella. Y se le pregunta: ¿Qué se te ha perdido gallinita?</p> <p>La gallinita responde: Una aguja y un dedal.</p> <p>El grupo contesta: Da X vueltas y lo encontrarás. El compañero elegido para guiarla, le ayuda a dar las X vueltas y la coloca en el centro del círculo.</p> <p>A continuación, la gallinita empieza a buscar a ciegas a alguna compañera con una ayuda mínima de su pareja. Cuando pilla a alguna compañera, intenta reconocerla tocándole y si acierta quien es, esa persona pasa a ser la gallinita.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La gallinita ciega no se puede quitar el antifaz o pañuelo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Los compañeros deben respetar a la gallinita y no hacer trampas.
Variante:	<p>La gallinita tiene una pareja la cual le puede dar 3 indicaciones para ayudarla, por ejemplo:</p> <p>-Todo recto.</p> <p>-Es rubia.</p> <p>Hemos puesto la variante del ayudante, para que fomenten la confianza en los compañeros y empiecen a hacer lazos de compañerismo.</p>

Nombre:	Carrera de sacos.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Según el número de alumnos hacemos un grupo solo o dos. Y dentro de los grupos la carrera es por parejas.
Duración:	5 minutos de explicación. 25 minutos de juego.
Espacio:	El patio del colegio para tener espacio suficiente.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego. • Fomentar la confianza en el compañero y crear lazos de compañerismo.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Sacos. • Obstáculos (ladrillos, conos, picas etc.). • Antifaz o pañuelo.
Actividad:	<p>El profesor explica las reglas y las bases de la carrera y seguido se ponen por parejas y deciden quién es el primero en competir y el primero en guiar. A continuación, cada pareja coge un saco, se colocan en la línea de salida y el alumno que guía le pone el antifaz. El docente tocará el silbato y se empezará la carrera de sacos. El guía le irá diciendo:</p> <p>-Izquierda, derecha, recto, ¡cuidado para obstáculo!</p> <p>Cuando terminen todos los participantes de la primera ronda, se cambia de papeles.</p> <p>Reglas:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno con el saco no podrá quitarse el antifaz en la carrera. • El alumno que guía solo puede dar estas indicaciones: izquierda, derecha, todo recto, hacia atrás, cuidado obstáculo, cuidado persona, stop, sigue. • Respetar a los demás compañeros. • No tirar los obstáculos, hay que rodearlos.
Variante:	<p>De normal la carrera de sacos es de manera individual y sin antifaz, pero hemos sumado la variante del antifaz y de los obstáculos.</p> <p>El compañero con los ojos vendados tiene que confiar en su compañero si quieren hacerlo bien y rápido, y el compañero que guía también tiene que tomárselo en serio y darle las indicaciones bien.</p> <p>Hemos puesto la variante del ayudante, para que fomenten la confianza en los compañeros y empiecen a hacer lazos de compañerismo.</p>

Nombre:	La comba.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Hacemos varios grupos.
Duración:	7 minutos de explicación y reparto de las hojas. 25 minutos de juego.
Espacio:	El patio del colegio para tener espacio suficiente.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer más a los compañeros a través de preguntas personales. • Mejorar la práctica de saltar a la comba. • Favorecer un clima cercano y divertido.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Comba. • Hojas con preguntas.
Actividad:	<p>Antes de empezar a hacer los grupos y empezar a saltar, el profesor le da un folio a cada uno (<i>ver Anexo II</i>), con ejemplos de preguntas que pueden hacer a su pareja mientras saltan a la comba.</p> <p>Se crean varios grupos según sepan saltar a la comba o no. En cada grupo, dos alumnos se ponen en el extremo de la cuerda y empiezan</p>

	<p>a dar a la comba hacia el mismo lado, de manera que se crean circunferencias. Los alumnos que no están dando, se ponen en un lado todos juntos en fila y van entrando por parejas.</p> <p>Cada pareja entra primero uno y luego seguido el otro. Cada pareja se pondrá de acuerdo de quien empieza a preguntar y quien responde y al siguiente turno cambiarán los papeles. Las parejas deberán saltar todo el tiempo posible para así poder sacar la máxima información a su compañero.</p> <p>Cuando acaban de saltar cada grupo la primera ronda, se paran y deben escuchar todos los componentes del grupo a sus compañeros. Se hace por orden de salida y son los alumnos quien deben juzgar por ellos mismos quien ha conocido mejor a su pareja. Cuando han acabado la primera ronda, la pareja empieza la segunda ronda, es decir la pareja se cambia los papeles (quien preguntaba pasa a ser quien responde y viceversa).</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando falle uno de la pareja deben abandonar su turno. • Respetar las normas y a los compañeros. • Ir cambiando de papeles con la pareja. • La pareja que empieza dando se irá cambiando por las demás parejas dentro de cada turno.
Variante:	En este juego de comba, las parejas deben durar lo máximo posible para sacar toda la información posible mediante preguntas.

Nombre:	Bote Bote.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Según el número de alumnos haremos un grupo solo o dos.
Duración:	5 minutos de explicación. 25 minutos de juego.
Espacio:	El patio del colegio para tener espacio suficiente.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego. • Fomentar la aptitud activa
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Una botella con agua o bote de conservas vacío.

Actividad:	<p>Uno de los jugadores se la queda y debe pillar a los demás. El juego comienza cuando uno de los jugadores lanza la botella/bote con una patada lo más lejos posible para que sus compañeros les dé tiempo a esconderse. El que se la queda va a por él y cuando lo coge lo coloca y dice ¡Bote! y empieza a buscar a sus compañeros vigilando que no venga nadie y le de otra patada.</p> <p>Cuando encuentra a otro niño o niña dice:</p> <p>-Bote Bote por X. Esa persona pierde el juego y sale de su escondite. Pero cualquiera jugador puede salvarse si llega a la botella/bote antes que el jugador que se la queda y golpea y dice:</p> <p>- ¡Boto por mí y por todos mis compañeritos!</p> <p>Entonces se salvan todas las personas pilladas y se pueden esconder otra vez. El juego termina cuando se pilla a todos.</p>
-------------------	---

Sesión 3: “A perder la vergüenza”

El objetivo principal de esta sesión es la pérdida de la vergüenza, la mejora de la autoestima y conocer a los compañeros de clase de manera más profunda. Todos estos objetivos se conseguirán a través de juegos que trabajen la exposición ante el público y juegos donde tengan que conocerse y hablar. Por ejemplo, los discentes van a tener que cantar, bailar, hacer preguntas a sus compañeros y de esta manera, irán perdiendo la vergüenza, cogiendo confianza y mejorando su proceso de socialización.

Nombre:	El pañuelo.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Dos equipos sin número determinado de alumnos.
Duración:	5 minutos explicación. 20 minutos.
Espacio:	El patio del colegio.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego. • Fomentar la cooperación y la socialización entre el equipo. • Trabajar en la pérdida de la vergüenza a través del baile.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Un pañuelo o antifaz.
Actividad:	<p>En primer lugar, se explica el juego, se limita el campo y se hacen los grupos mixtos (del mismo número de alumnos) los cuales se intentan eliminarse el uno al otro.</p> <p>A continuación, un equipo se coloca en el extremo del campo y el otro en el otro extremo y el profesor o un alumno se coloca en el centro del campo con un pañuelo. Los alumnos antes de empezar se reparten los números del 1 al número de alumnos que haya en cada equipo.</p> <p>El juego comienza cuando están los números repartidos y la persona del centro grita un número, por ejemplo el 4, y salen las dos personas que tienen asignado el 4 a por el pañuelo. El que no coge el pañuelo persigue al contrario intentado atraparlo antes de que llegue a la línea donde se acaba su campo.</p> <p>Gana el equipo que consiga eliminar a todos los componentes del equipo contrario.</p>

	<p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando un discente coge el pañuelo y el contrario no le pilla, el jugador que no ha pillado a su contrario es eliminado. • Cuando el alumno que no ha cogido el pañuelo, pero ha pillado al contrario, el alumno que ha sido pillado es eliminado. • Los alumnos deben estar colocados detrás de la línea. • Cuando alguno rebasa la línea central sin haber cogido el pañuelo es eliminado.
Variante:	<p>El pañuelo tradicional es el que hemos descrito en el apartado anterior. Pero vamos a cambiar alguna regla y crearemos un pañuelo innovador y distinto.</p> <p>Se forman dos grupos (A y B). Cada componente del grupo (al igual que en el juego del pañuelo) ha de enumerarse y después colocarse en líneas paralelas. Empieza a sonar una música y entonces el profesor dice un número. Ese número del grupo A sale bailando al ritmo de la música, en busca de su pareja numérica del grupo B. Entonces, para encontrarlo debe invitar a bailar (bailando delante de esa persona) a quien cree que tiene el mismo número que él. Si acierta, los dos bailan en el centro de la pista. Si falla, la persona del grupo B se pone de espaldas y la del grupo A sigue buscando. El juego continúa hasta que se saben todos los números del grupo B y se vuelve a empezar cambiando de grupo.</p> <p>Nota: todos os participantes deben de estar moviéndose desde su sitio mientras suceden las invitaciones.</p>

Nombre:	Juego de las sillas.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Todo el grupo junto.
Duración:	5 minutos explicación. 20 minutos.
Espacio:	El patio del colegio para que puedan tener espacio suficiente todos

	los grupos.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego. • Fomentar la socialización y participación. • Trabajar en la pérdida de la vergüenza.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas. • Un altavoz. • Un pendrive con música.
Actividad:	<p>Se colocan en círculo el número de sillas igual al número de alumnos que van a participar, pero quitamos una para que cada ronda se elimine a un discente. Es decir, todos los alumnos tienen silla menos uno y ese alumno pierde y se queda eliminado.</p> <p>Comienza el juego cuando todos los alumnos se colocan alrededor de las sillas sin tocarlas y comienza la música. Los alumnos van en círculo andando y cuando pare la música deben sentarse en una silla y como hemos dicho antes, uno se quedará sin silla y pierde el juego.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No se puede ir tocando las sillas ni cerca de ellas, para sentarse rápido cuando pare la música. • No se puede empujar a un compañero para quitarse la silla. • No te puedes sentar antes de que pare la música.
Variante:	<p>Al igual que en el juego de las sillas tradicional, para empezar la partida se colocan todos los aros en forma de círculo, tantos aros como alumnos estén jugando, menos uno. Cuando suena la música los niños tienen que bailar y moverse alrededor de los aros y al parar, todos tienen que colocarse dentro de un aro y en cada ronda perderá un alumno. En esta versión no se eliminan a los niños, sino que solo se quita un aro o dos y los que se queden sin aro deben crear un ritmo y todos lo repiten.</p> <p>Hemos metido como variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bailar al ritmo de la música. -Aros en vez de sillas. -No hay eliminación.

Nombre:	Estatuas.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Todo el grupo junto
Duración:	5 minutos de explicación. 15 minutos.
Espacio:	El gimnasio.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego. • Fomentar la cooperación y socialización. • Trabajar en la pérdida de la vergüenza.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Altavoz.
Actividad:	<p>Un alumno se la queda y los demás corren por el espacio. Cuando les van a pillar gritan estatua y se quedan quietos, hasta que un compañero venga, les toque y les diga libre. Cuando les salvan pueden moverse otra vez.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando el alumno que se la queda pill a otro, el alumno pillado se la queda, es decir se cambian los papeles. • No se puede pillar al alumno que está salvando a otro compañero. • No te puedes mover hasta que te salven. <p>Cuando todos están pillados, el alumno que pill a gana y se empieza el juego.</p>
Variante:	<p>-Los alumnos se moverán al ritmo de la música, en vez de correr o andar.</p> <p><u>Otro juego a partir de las estatuas (10 minutos):</u></p> <p>Los alumnos comenzarán a desplazarse por el espacio de forma armónica (al ritmo de la canción) con la música, cuando esta pare todos se convierten en estatuas y el profesor dirá un número y los alumnos tienen que ir a abrazarse en grupos de ese mismo número, de dos en dos, de cinco en cinco, todos juntos.</p> <p>O construir formas cuando la música se pare, es decir, los niños tendrán que juntarse y adoptar la forma que el profesor haya dicho en el menor tiempo posible: un círculo, una línea, un cuadrado, una</p>

	media luna, etc.
--	------------------

Nombre:	Vamos a cantar.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Grupos de 6 personas para fomentar la socialización.
Duración:	10 minutos explicación y organización. 40 minutos.
Espacio:	Polideportivo.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la cooperación entre el grupo. • Trabajar en la pérdida de la vergüenza. • Conocer canciones tradicionales.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Fotocopias con las distintas canciones.
Actividad:	<p>El profesor hará grupos de 6 personas y se las da un repertorio de canciones tradicionales y son ellos quienes eligen la canción que quieren interpretar.</p> <p>Cuando la tengan elegida, tienen que aprenderla de memoria y acompañarla con gestos. Si algún grupo termina pronto, debe aprenderse otra canción y obtendrá más puntos.</p>

Sesión 4: *“Lo importante es participar”*

En esta sesión vamos a trabajar juegos competitivos ya que también fomentan la socialización mediante la participación activa y la interacción entre ellos. Para su buena práctica, se trabaja con valores de compañerismo, respeto de las normas y el aprender a ganar y perder. Todos estos valores son muy importantes para poder vivir en sociedad y mejorar el proceso de socialización.

Muchas veces se cree que los juegos competitivos son erróneos para la socialización de los niños, pero con ellos también se mejoran las relaciones interpersonales. En todas las sociedades se trabaja con juegos competitivos y son los que más mueven la participación de los alumnos.

Nombre:	Pelota mano.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Por parejas.
Duración:	5 minutos de explicación. 15 minutos de juego.
Espacio:	En el polideportivo.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego. • Fomentar la cooperación. • Aprender a jugar a la pelota mano.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Una pelota.
Actividad:	<p>Se va a jugar por parejas. Primero las dos parejas acuerdan la línea de saque y luego deciden quien empieza.</p> <p>Comienza sacando una pareja delante de la línea de saque y se golpea con la mano contra la pared. El juego consiste en ir golpeando la pelota con la mano en el bote contra la pared y cada vez golpear una pareja, es decir no pueden golpear seguido la misma pareja.</p> <p>Las jugadas se terminan si uno hace “mala”, es decir:</p> <ul style="list-style-type: none"> -La pelota golpea debajo de la chapa: -No llega a la pared la pelota. -La pelota bota fuera del campo acordado.

Nombre:	El caballito.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Por grupos.
Duración:	5 minutos de explicación. 15 minutos de juego.
Espacio:	En el frontón o pared del gimnasio.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego. • Conocer el juego del caballito. • Fomentar un ambiente divertido y participativo.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota
Actividad:	<p>Los alumnos se dividen por grupos y cuando estén repartidos se colocan en fila uno detrás de otro enfrente del frontón o pared. La primera de la fila lanza la pelota contra la pared y en la caída del balón abre las piernas y salta por encima de él y la siguiente la coge y continúa de la misma forma que el compañero de delante.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se penaliza si no se consigue dar el salto antes de que bote el balón en el suelo. • No se puede tocar la pelota apostada con la ropa o las piernas para que el siguiente no pueda cogerla adecuadamente.

Nombre:	Pies quietos.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Todos los participantes.
Duración:	5 minutos de explicación. 15 minutos de juego.
Espacio:	El patio del colegio.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego. • Fomentar la participación y un ambiente divertido.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota.
Actividad:	<p>Un jugador se la queda y sus compañeros se colocan alrededor suyo. El alumno que se la queda dice un nombre mientras lanza la pelota y</p>

	<p>el alumno que es nombrado debe coger la pelota y cuando la coge decir “Pies quietos”. Cuando todos se han quedado quietos, este puede dar 3 pasos para acercarse a sus compañeros y así poderles dar más fácilmente. Si este da con la pelota a un compañero, la persona dada se la queda y si no le da a nadie, se la vuelve a quedar. Y así continua el juego todo el rato.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No se puede lanzar el balón a la cara, es decir, de hombros hacia abajo. • Se debe respetar el número de pasos. • Cuando se dice pies quietos no puedes seguir corriendo. <p>Al juego se le puede añadir la dificultad de:</p> <p>-Si el compañero nombrado la coge al aire, seguido tiene que nombrar a un compañero mientras lanza el balón y él no tendrá que pillar a nadie.</p>
--	--

Nombre:	Las chapas.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Por grupos.
Duración:	5 minutos de explicación. 30 minutos.
Espacio:	El patio del colegio para que puedan tener espacio suficiente todos los grupos.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego. • Fomentar la participación y el ambiente respetuoso.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Los circuitos y chapas hechos por ellos en el taller de juegos tradicionales.
Actividad:	<p>Los alumnos hicieron varios circuitos y los vamos a usar por grupos para jugar a las chapas. Estos circuitos tienen una salida, una meta y por el camino hay curvas, obstáculos etc.</p> <p>Se comienza poniendo cada uno su chapa en la salida y van golpeando por orden su chapa con el dedo índice o corazón, es decir</p>

	<p>dándole impulso para llegar a la meta, pero teniendo cuidado para que no se salga, ni se choquen con los obstáculos.</p> <p>El ganador es quien logra llegar antes a la meta.</p> <p>Reglas:</p> <p>-El jugador que se choque con un obstáculo o se salga del recorrido, empieza de nuevo desde la salida.</p>
Variante:	-El jugador que se salga del circuito o choque contra un obstáculo, tira desde donde ha golpeado la última vez.

Nombre:	El calderón.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Por grupos.
Duración:	5 minutos explicación. 25 minutos de juego.
Espacio:	El patio del colegio para que puedan tener espacio suficiente todos los grupos.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego. • Fomentar el compañerismo y la participación.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza. • Piedra.
Actividad:	<p>El profesor le dará una hoja a cada grupo con diferentes tipos de calderón y los alumnos deberán ponerse de acuerdo para dibujar uno. Cuando se hayan puesto de acuerdo y lo hayan dibujado, se empieza el juego.</p> <p>Por orden, la primera jugadora lanza la piedra al número uno. Esta saltando este cuadrado, va pasando a la pata coja hasta llegar a los rectángulos 5 y 6 que coloca los dos pies en cada uno y luego continua a la pata coja hasta el número 7 y en el 8-9 vuelve a colocar los dos pies. A continuación, da la vuelta para repetir lo mismo hasta llegar al nº 2. Y en el número 2 coge la piedra y salta el número 1. Y así con todos los números.</p>

Sesión 5: “Vamos Equipo”

Para finalizar esta semana cultural, hemos creado una sesión de juegos de cooperación-oposición con la finalidad de que los alumnos plasmen los valores aprendidos. Valores como compañerismo, participación, confianza, solidaridad y mejora de las relaciones interpersonales.

Se ha querido trabajar con juegos cooperativos-oposición por las siguientes razones:

1. Los juegos cooperativos es una de las mejores formas para trabajar la socialización, ya que sin un buen trabajo grupal no conseguirán el objetivo y solo trabajando de forma cooperativa llegarán a la meta.
2. Pero se ha añadido la competición para fomentar la actitud participativa y el ambiente de trabajo.

En conclusión, se cree que la mejor forma para mejorar el proceso de socialización es trabajar de forma cooperativa, pero con un incentivo de competición.

Los juegos de cooperación-oposición son los siguientes:

Nombre:	La corredera.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	2 equipos.
Duración:	5 minutos explicación. 15 minutos de juego.
Espacio:	El patio del colegio para que puedan tener espacio suficiente todos los grupos.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego. • Fomentar la cooperación y socialización.
Recursos:	---
Actividad:	<p>Consiste en recorrer una distancia determinada saltando a los compañeros y ellos a ti, de forma ordenada y en fila.</p> <p>El primero se agacha (rodillas flexionadas y cabeza a tocarlas), el siguiente le salta y se agacha delante suyo con una distancia considerable. De esta manera siguen la cadena todos hasta haber saltado todo el equipo y el primero en iniciar la cadena salta a todos y así todo el rato hasta llegar a la meta.</p> <p>El objetivo es ganar al otro equipo, es decir, llegar a la meta antes</p>

	que ellos sin hacer trampas y bien.
Variante:	-Competir contra otro equipo.

Nombre:	Tres en raya.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Dos equipos.
Duración:	5 minutos de explicación. 15 minutos de juego.
Espacio:	El patio del colegio.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego. • Fomentar la cooperación y la participación.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • 9 aros. • 3 petos de un color y 3 de otro.
Actividad:	<p>Por equipos van a jugar a un tres en raya. Los equipos se ponen cada uno en una línea del extremo del campo y los aros se colocan como el tablero del 3 en raya. Los aros están a la misma distancia de los dos equipos.</p> <p>Cuando estén colocados en su campo, el profesor les da los 3 petos y se deben poner en fila después de la línea para ir saliendo de manera ordenada. El juego se comienza cuando silba el profesor y el primero de cada equipo sale corriendo a colocar donde quiera el peto. Luego, el segundo y tercero igual y el cuarto si nadie ha hecho tres en raya tiene que coger un peto de los colocados y ponerlo en otro lugar, hasta que uno de los equipos haga tres en raya.</p>
Variante:	<p>-Por equipos.</p> <p>-Sin tablero, con material del almacén del polideportivo.</p>

Nombre:	Cruzado.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Dos equipos.
Duración:	5 minutos de explicación. 35 minutos de juego.

Espacio:	El patio del colegio.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la socialización y participación. • Trabajar de forma cooperativa.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota. • Aros.
Actividad:	<p>Primero se establece el campo, los límites, las casas (donde los jugadores están a salvo) etc. Luego se organizan dos grupos de igual número y uno es el lanzador y el otro el receptor.</p> <p>El primer lanzador dirá ¿La tiro? Y los receptores contestan ¡Sí! El jugador debe tirarla lo más lejos posible para recorrer el mayor número de bases y ponerse a salvo en una, a la vez el equipo receptor debe coger la pelota e intentar golpear al jugador antes de que llegue a alguna base. Si le dan y no está en ninguna base es eliminado y si no es dado se queda en la base que está y la pelota es entregada al siguiente jugador que golpea y los deben correr a otra base antes que les den. Así con todos los jugadores del equipo y el juego termina cuando todos los jugadores son eliminados.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los lanzadores no pueden ocupar la misma base. • Los jugadores siempre que salgan de su base no pueden retroceder al ver que no le da tiempo a llegar a la siguiente base.

Nombre:	Tres navíos en el mar.
Curso:	6º de Educación Primaria.
Organización:	Dos grupos de igual número.
Duración:	5 minutos de explicación. 35 minutos.
Espacio:	El patio del colegio para que puedan tener espacio suficiente todos los grupos.
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar y cumplir las normas del juego.

	<ul style="list-style-type: none">• Fomentar la cooperación y socialización.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">• Tiza.
Actividad:	<p>Primero se decide quién es policía y quien ladrón y luego se cambian los papeles. El juego empieza cuando los ladrones se han escondido ya y gritan ¡Tres navíos en el mar! Y los policías contestan ¡Y otros tres en busca van! En ese momento el juego empieza. Al ladrón que se le descubre lo llevan a la cárcel.</p> <p>Finalmente, cuando se encuentran todos los ladrones, la partida finaliza.</p>
Variante:	<p>-La actividad se va a realizar en un parque. Los ladrones hacen un mapa con una tiza en el suelo y ese mapa sirve para que lo lean los piratas y encontrar a los ladrones en la “jungla”. Cuando los ladrones han hecho el mapa, van todos juntos a esconderse y gritan ¡Tres navíos en el mar! Y los piratas van a leer rápido el mapa y a buscarlos.</p>

6.6. Evaluación

La evaluación se llevará a cabo mediante:

1. Observación directa cada día.
2. Una lista de control.
3. Una rúbrica

La rúbrica se pondrá en práctica al finalizar el proyecto:

ÍTEMS	Necesita mejorar (0.5 puntos)	Bien (1 punto)	Excelente (2 puntos)
Relaciones con el grupo.	No consigue integrarse en el equipo.	Le cuesta un poco conectar con el equipo, pero finalmente se integra.	Se integra muy bien con el grupo.
Está en silencio durante las explicaciones.	Habla constantemente en las explicaciones.	No suele hablar durante las explicaciones del profesor.	No habla durante las explicaciones del profesor.
Participación durante las sesiones.	Tiene una actitud pasiva. No interviene en los juegos, actividades y explicaciones.	Tiene una actitud correcta. Interviene en los juegos, actividades y explicaciones, pero a veces se despista.	Actitud muy buena. Interviene en todo momento de manera excelente.
Trabajo en grupo.	No trabaja en equipo.	Trabaja en equipo de forma correcta.	Trabaja muy bien de forma grupal
Fomenta los valores trabajados (compañerismo, tolerancia, solidaridad etc.)	No fomenta los valores trabajados en las sesiones.	Fomenta determinados valores, pero no todos.	Interioriza los valores trabajados y los pone en práctica.
Total			

7. Conclusiones y posibles aplicaciones

En este apartado voy a comentar las posibles aplicaciones y conclusiones que se puede llegar tras la realización de este trabajo.

En primer lugar, la primera conclusión que se puede llegar es que los juegos tradicionales están en declive y poco a poco se están olvidando. Es decir, no son utilizados en el tiempo libre de los niños, sino solo en las clases del área de Educación Física y esto no es suficiente para su transmisión de generación en generación. Todo ello es debido al gran desarrollo tecnológico de la sociedad, las mejoras en las condiciones de vida y condiciones económicas de las familias. Los niños ya no fabrican sus juguetes, sino se los compran sus padres y entonces ya no juegan a las chapas, al calderón, los bolos etc. También ha tenido gran influencia el cambio de la vida rural a la vida urbana, donde hay carreteras, muchos edificios y pocos espacios naturales donde jugar sin peligro a perderse, tener un accidente u otras condiciones. Pero el gran “enemigo” de los juegos tradicionales es las TIC, las cuales están creando pequeños robots los cuales ya no se socializan a penas y a las tardes se encierran en sus habitaciones a jugar a la consola o se comunican por una pantalla y no hay una comunicación tradicional, es decir una comunicación directa.

En segundo lugar, he podido comprobar la importancia que tienen los juegos tradicionales en la infancia de los niños. Los juegos tradicionales desarrollan al niño tanto físicamente (capacidades físicas, conocimiento de su cuerpo, habilidades motrices etc.), como a nivel social (medio de adaptación en la sociedad que vive y conocimiento de la cultura). Por estas diversas razones, se puede decir que los juegos tradicionales ayudan al complejo proceso de maduración del niño y la integración en la difícil sociedad de hoy en día.

En resumen, los juegos tradicionales están en decadencia y son un medio muy importante en el proceso de socialización del niño y desarrollo de sus capacidades tanto físicas como psicológicas.

Como aplicaciones posibles de este proyecto podemos mencionar las siguientes:

1. Un campamento o convivencia.
2. Convertir el proyecto en una unidad didáctica y ponerlo en práctica dentro del horario escolar (educación reglada), en la asignatura de Educación Física.
3. En una ludoteca o actividades extraescolares

8. Bibliografía

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliff, N. J.: Prentice-Hall.
- Clemente, R., Barajas, C., Codes, S., Díaz, M., Fuentes, M., y Goicoechea, M. et al. (1991). *Desarrollo socioemocional perspectivas evolutivas y preventivas*. Valencia: Promolibro.
- De fe, E., Ibáñez, E., Lerena, G., Montiel, J., y Moreno, L. (2010). *Juegos tradicionales de Arnedo*. Logroño: Reproestudio.
- Generelo, E. y Plana, C. (1996). “Cuéntame yayo: Un ejemplo de material didáctico como apoyo en la formación del maestro acerca de los valores pedagógicos de los juegos tradicionales”. En *actas del I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales* (pp. 745-752). Madrid: TGA.
- Grusec, J.E. y Hastings, P.D. (2007). *Handbook of socialization*. New York: Guilford.
- López, F., Etxebarria, I., Fuentes, M., y José, M. (1999). *Desarrollo afectivo y social*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- McPherson, B. D. y Brown, B. A. (1988). Th estructura, processes and consequences of sport for children. En F. L. Smoll, R. A. Magill y M. J. Ash (Eds.), *Children in sport*. Champaign, Ill.: Human Kinetics. México D. F.: Pax México.
- Moreno, J. A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Aljibe.
- Navarro-Adelantado, V. (1993b). El juego infantil. En D. Blázquez Sánchez, O. Camerino, M. Castañar A. Costes, M. J. De la Rica, M. A. Delgado Noguera, J. Devís, J. Díaz Lucea, E. Estapé, C. Fernández-Quevedo, E. Generelo, F. Gil Sánchez, M. González Muñoz, S. Lapetra, X. Magraner, M. Mateu, V. Navarro-Adelantado, C. Peiró, R. M. Pérez Peidro y J. Riera (Eds.) *Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria* (pp.629-660). Barcelona: Inde.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Prieto, M., y Medina, R. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. (1st ed.). Madrid: UNED.
- Rocher, G. (1990). *Introducción a la Sociología general*. Barcelona: Herder.
- Rubio-Camarasa, A. (1980). Prólogo. En E. De Lanuza, C. Pérez y V. Fernando (Eds.), *El juego popular aplicado a la Educación* (pp. 7-8). Madrid: Cincel.
- Schiller (1935). *La educación estética del cuerpo*. Madrid: Espasa Calpe.

- Spencer, H. (1855). *Principios de psicología*. Madrid: Espasa Calpe.
- Trigo, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de E.F.* Barcelona: Paidotribo.
- Vander Zanden. (1986). *Manual de Psicología Social*. Edit. Paidós.
- Veiga-García, F.M. (1988) *Tesis doctoral: Xogo popular galego e educación. Vixencia educativa e función de identificación cultural dos xogos e enredos*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela/Servicio de publicaciones e intercambio científico.
- Wallon, H. (1980). *Psicología del niño I y II*. Madrid: Pablo del Río.
- Zapata, O. (1988). *El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y preescolar*. México. D. F.: Pax México.

9. Anexos

Anexo I. *“Taller de juguetes tradicionales”*

Juego dardos



Juego de tres en raya





Juego de las chapas



Anexo II: *“Preguntas para conocer al compañero”*

Preguntas

- 1- Dime un género musical que te guste. ¿Por qué?
- 2- ¿Qué te da miedo? ¿Por qué?
- 3- ¿Tienes algún libro favorito? ¿Cuál es?
- 4- ¿Qué superpoder tendrías si pudieras elegir?
- 5- ¿Qué cualidades valoras más en alguien?
- 6- ¿Cuál es el recuerdo más vergonzoso que tienes?
- 7- ¿Cuál es tu película favorita? ¿Por qué?
- 8- ¿Cuál es tu animal favorito? ¿Por qué?
- 9- Si fueses un animal... ¿cuál serías?
- 10- ¿Quién es la persona más importante de tu vida? ¿Por qué?
- 11- ¿Qué cuatro adjetivos te dicen cómo eres?

- 12- ¿Qué miembro de tu familia es un mayor ejemplo para ti? ¿Por qué?
- 13- Si pudieras tener cualquier oficio del mundo, ¿cuál erigirías?
- 14- ¿Qué es aquello que no soportas en los demás? ¿Por qué?
- 15- ¿En qué lugar del mundo te gustaría vivir? ¿Por qué?
- 16- ¿Cuál es el objeto más raro de tu habitación?